

# REFERENCIA RÁPIDA

## REGLA DEL 4+

Para todas las tiradas, cada dado que sea 4+ es un Impacto, cualquier otra cosa es un Fallo.

## HABILIDADES

Tira el dado de habilidad, así como el dado de habilidad de cualquier otro Cazador que te esté ayudando. Cuando tires más de un dado, quédate siempre con el más alto.

**AGILIDAD:** Esquivar, saltar, acrobacias.

**MÚSCULO:** Trabajo físico, fuerza, intimidación.

**ENGAÑO:** Mentir, engañar, distraer.

**CAZA:** Cazar, rastrear, conocimiento de los monstruos.

**CURACIÓN:** Evitar la muerte, estabilizar heridas, entrenamiento médico.

**NEGOCIACIÓN:** Persuadir, diplomacia, obligar.

**SIGILO:** Pasar desapercibido, no hacer ruido, prestidigitación.

**CALLE:** Círculos sociales, navegar por la ciudad, poder adquisitivo.

**ESTUDIO:** Percepción, lectura de una situación o persona, investigación.

**TÁCTICA:** Estrategia, preparación para la batalla, decisiones en fracción de segundo.

## VENTAJA

Tira dos veces cada dado y quédate con el resultado más alto.

## DESVENTAJA

Tira cada dado dos veces y quédate con el resultado más bajo.

La Ventaja y la Desventaja se anulan mutuamente.

# COMBATE

## ACCIÓN DE PREPARACIÓN

Todos los Cazadores tienen una acción de Preparación que realizan antes de comenzar el combate.

## ORDEN DE TURNO

Cada PJ tira su dado de Velocidad. Los monstruos utilizan directamente la puntuación de Velocidad sin tirar dados.

1

## RONDA

Comienza con la Velocidad más alta y termina después del turno de la Velocidad más baja.

2

## TURNO

Los Cazadores pueden realizar hasta dos acciones durante su turno, así como un Movimiento gratuito. Pueden hacer cualquier combinación de estas acciones, en el orden que quieran, pero no pueden hacer una acción dos veces.

3

## MOVER

Pasar de una distancia relativa a la siguiente (por ejemplo, de Cerca a Lejos, de Enzarzado a Cerca, etc.).

4

## ATAQUE

Único para la clase.

5

## RÁPIDA

Única para la clase.

6

## HABILIDAD

Funciona como una tirada de habilidad normal. Puede proporcionar un efecto extra.

## ABATIDO Y MUERTO

Si un PJ llega a 0 PV, es derribado. Una tirada de habilidad de Curación exitosa devuelve a un Cazador abatido a la mitad de sus PV. Los Cazadores derribados que reciben daño adicional están muertos.